

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Penulis melakukan tugas akhir dengan judul Pembangunan Aplikasi Mobile RS Tour Travel bertujuan untuk membantu bisnis orang tua yang sedang berjalan di dalam bidang Tour & Travel. Aplikasi tersebut dibuat berbasis *mobile* (Android) karena pengguna android di Indonesia tergolong banyak. Di Indonesia sendiri terdapat beberapa aplikasi *traveler* berbasis *mobile*, yaitu: traveloka, ticket.com, agoda, pegi-peggi, dan airy. Keberadaan bisnis *tour and travel* sendiri sangat diminati oleh sebagian banyak orang sebagai sarana pariwisata, bisnis, maupun perjalanan individual. Kebanyakan dari penduduk Indonesia menyukai hal yang praktis, maka dari itu dalam pembangunan aplikasi ini akan memudahkan *traveler* dalam mencari sebuah tempat beristirahat yang sesuai dengan keinginan mereka. Selain itu edukasi merupakan salah satu faktor pendorong seseorang dalam melakukan perjalanan wisata. Maka dapat dikatakan bahwa perjalanan wisata mempunyai banyak kegunaan dalam hidup kita [1].

Menurut data yang dikeluarkan oleh eMarketer pada Agustus 2017, pertumbuhan pengguna *smartphone* di Indonesia dari tahun 2011 sampai 2017 sangat pesat yakni pada tahun 2011 sekitar 11,7 miliar orang menggunakan *smartphone*, kemudian 2 tahun kemudian yaitu pada tahun 2013 pengguna *smartphone* mencapai 41,6 miliar orang. Terlihat peningkatan sebanyak 4 kali lipat dari tahun 2011. Selanjutnya pada tahun 2016 tercatat 89,8 miliar orang menggunakan telepon genggam. Lalu pada akhir tahun 2017, tercatat 103,6 miliar orang menggunakan *smartphone* [10]. Android merupakan salah satu *smartphone* yang digemari oleh banyak kalangan di Indonesia. Selain itu, *smartphone* berbasis Android dapat dibeli dengan harga yang terjangkau oleh seluruh kalangan ekonomi di Indonesia, dibandingkan dengan sistem operasi lainnya [2].

*E-ticketing* adalah cara praktis di era modern ini, di mana pemesanan sebuah hotel dapat dilakukan secara *online* dan tidak perlu bertatap muka secara langsung. Transaksi via *online* jauh lebih praktis dibandingkan harus bertemu langsung dengan koordinator dari suatu *Tour & Travel*, maka fitur pembelian tiket *online* dikembangkan dalam aplikasi ini [3].

Dari berbagai latar belakang yang ada, penulis melihat peluang untuk membangun sebuah aplikasi bernama RS Tour Travel pada *smartphone*. Melihat pesatnya perkembangan penggunaan Android sebagai sistem operasi di kalangan masyarakat, aplikasi akan dikembangkan pada sistem operasi Android. Dengan pembangunan aplikasi ini, penulis berharap para *traveler* sebagai pengguna aplikasi akan lebih dimudahkan dalam melakukan pencarian hotel dengan harga yang terjangkau.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu bagaimana membangun aplikasi berbasis *mobile* Android untuk mempermudah para *traveler* dalam mencari dan membeli tiket hotel dengan harga terjangkau, praktis, dan efisien.

## **C. Batasan Masalah**

Mengingat luasnya ruang lingkup dari masalah yang ada, maka penulis memberikan batasan-batasan masalah dalam membangun aplikasi ini, yaitu sebagai berikut :

1. Aplikasi mobile RS Tour Travel dapat digunakan pada perangkat yang tersambung dengan koneksi internet.
2. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan aplikasi Android Studio sebagai software utama.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini yaitu :

1. Membangun aplikasi *mobile* berbasis Android untuk membantu bisnis orang tua agar penjualan menjadi mudah dan praktis.
2. Memudahkan pelanggan bisnis *tour & travel* dalam melakukan pembelian tiket secara *online* & mendapatkan harga hotel yang terjangkau.
3. Memudahkan pelanggan bisnis RS Tour & Travel dalam memperoleh informasi mengenai destinasi hotel yang sesuai dengan minat mereka.

#### **E. Metode Penelitian**

Metode yang akan penulis gunakan dalam pembangunan aplikasi adalah:

1. Metode Pembangunan Perangkat Lunak Waterfall  
Proses yang akan penulis lakukan meliputi tahapan berikut:
  - a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak merupakan suatu proses dimana penulis mendefinisikan keperluan apa yang nantinya dibutuhkan dalam perancangan aplikasi yang akan dibuat.
  - b. Desain Perangkat Lunak yaitu suatu proses dimana penulis membuat desain aplikasi sebagai antarmuka sebelum perancangan aplikasi dimulai.
  - c. Implementasi yaitu proses pengkodean yang dilakukan penulis berdasarkan hasil dari analisis dan desain yang telah didapatkan oleh penulis. Hasil dari implementasi tersebut berupa source code yang siap dijalankan.
  - d. Pengujian, merupakan suatu proses dimana penulis melakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat sebelumnya. Hal yang akan diuji berupa fungsionalitas dari sistem perangkat lunak yang telah dibuat.